

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 17.10.2023 10:46:01  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**ФОНД  
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО  
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
3D АНИМАЦИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2020

Автор-составитель: А.А.Дедкова

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы .....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания .....	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	8
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	22

## 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «3D анимация» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<p>ОПК-1 Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;</p>
	<p>ОПК-1.2. Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;</p>
	<p>ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы</p>

	<p>графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>
<p>ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p>ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>
<p>ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке</p>	<p>ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей;</p>

проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;
	ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;
	ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-1	Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкрет-	<i>1 Этап – знать:</i> ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения тре-

		ного рисунка	<p>бований к проекту; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>  ОПК-1.2. Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>
2	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап – знать:</i>  ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-</p>

			<p>проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>  ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>
3	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на	<p><i>1 Этап – знать:</i>  ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли</p>

		<p>концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>          ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>          ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
--	--	---	--

## 2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-1	Способность владеть рисунком, умение использовать ри-	<p><i>1 Этап – знать:</i>            ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и</p>	<p>ЭКЗАМЕН            «Оценка «Отлично»:            • Тема раскрыта в полном</p>

		<p>сунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;</p>	<p>объеме на высоком уровне.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ответ отличает четкая логическая выстроенность материала.</li> <li>• продемонстрирован глубокий аналитический подход к предпроектному анализу.</li> <li>• ответ на дополнительные вопросы происходит развернуто, с глубоким знанием предмета исследования отвечает на дополнительные вопросы экзаменатора.</li> <li>• Проектный материал продемонстрирован в полном объеме по всем требованиям задания</li> <li>• Художественно-композиционная составляющая графического материала на высоком уровне</li> </ul>
			<p><i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-1.2. Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действи-</p>	<p>Оценка «Хорошо»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• вопрос раскрыт в полном объеме на хорошем уровне.</li> <li>• ответ логически выстроен.</li> <li>• отсутствуют существенные ошибки и упущения.</li> <li>• недостаточно полное изложение теоретического вопроса в предпроектном анализе.</li> <li>• наличие незначительных неточностей в употреблении терминов, классификаций.</li> <li>• ответ свидетельствует о чтении дополнительной литературы.</li> <li>• на хорошем уровне продемонстрировано умение приводить примеры, раскрывающие основные теоретические положения.</li> <li>• правильные ответы на дополнительные вопросы.</li> <li>• Проектный материал продемонстрирован на хо-</li> </ul>

			<p>тельности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>	<p>рошем уровне в полном объеме, с небольшими замечаниями в соответствии с заданием.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>представленный графический материал не до конца удовлетворяет качеству композиционно-художественного решения.</li> </ul> <p>Оценка «Удовлетворительно»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ответ на вопрос дан в достаточном объеме, однако содержит лишь основные положения, изложенные в лекциях и справочном материале.</li> <li>поверхностное усвоение программного материала.</li> <li>затруднение в приведении примеров, подтверждающих теоретические положения.</li> <li>наличие неточностей в употреблении терминов, классификаций.</li> <li>ответ аргументирован, но материал изложен кратко.</li> <li>имеются некоторые упущения и неточности, но серьезные ошибки отсутствуют.</li> <li>недостаточно продемонстрировано умение приводить примеры, раскрывающие основные теоретические положения.</li> </ul>
2.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап – знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>отсутствие навыков научного стиля изложения.</li> <li>неточные ответы на дополнительные вопросы.</li> <li>проектный материал продемонстрирован на низком уровне, не в полном объеме, с серьезными замечаниями по требованиям к заданию.</li> <li>представленный графич-</li> </ul>

			<p>проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p>	<p>ческий материал демонстрирует низкое качество композиционно-художественного решения.</p> <p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ответы недостаточно полные, присутствует непоследовательность в изложении материала.</li> <li>• в ответе отсутствует ряд существенных факторов теоретических положений.</li> <li>• присутствуют значительные ошибки.</li> <li>• большая часть ответа дана не по теме.</li> <li>• теоретические положения не всегда подкреплены фактами и аргументами.</li> <li>• Проектный материал продемонстрирован на низком уровне или отсутствует, выполнен не в соответствии с требованиями задания.</li> <li>• представленный графический материал не удовлетворяет качеству композиционно-художественного решения.</li> </ul>
--	--	--	---	---

			<p><i>3 Этап – владеть:</i>  ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>	
3.	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p><i>1 Этап – знать:</i>  ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p>	

			<p><i>2 Этап – уметь:</i>  ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию форматворческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p>	
			<p><i>3 Этап – владеть:</i>  ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>	

### 3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

#### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

##### Темы творческих заданий

#### 6 семестр

##### Тема 1. Анимация – основные методы анимации объектов и материалов

Основы анимации в Autodesk 3D Studio Max. Понятия ключей анимации, дорожек и контроллеров. Анимация при помощи ключевых кадров. Контроль «входа» в ключевой кадр и «выхода» из него. Редактор кривых – графическое отображение и управление процессом анимации.

**Задание 1.** Выполнение заданий для закрепления знаний по созданию простой анимации объектов, основанной на ключевых кадрах.

**Задание 2.** Создание анимированной сцены с использованием перемещения/вращения объектов, изменения их размеров.

**Форма отчетности:** файл сцены Autodesk 3DS Max с сохраненным анимационным алгоритмом.

##### Тема 2. Анимация модификаторов и материалов

Модификаторы Melt и Slice. Модификатор PathDeform – деформация формы объекта по пути. Модификатор Flex – имитация мягких тел. Методы анимации материалов и карт. Управление анимацией материалов через редактор кривых. Рендеринг видеоролика. Форматы хранения и виды сжатия видеоданных.

**Задание 1.** Выполнение заданий для закрепления знаний по созданию анимации, с появлением или исчезанием объектов, их деформацией.

**Задание 2.** Создание анимированной сцены, с появлением или исчезанием объектов, их деформацией.

**Форма отчетности:** файл сцены Autodesk 3DS Max с сохраненным анимационным алгоритмом.

##### Тема 3. Иерархические связи между объектами, редактор дорожек

Создание иерархических связей между объектами для анимации сложных структур. Изучение окна схематического вида. Редактор дорожек – основные отличия от редактора кривых, основные примеры применения. «Зацикливание» действий объекта. Дорожка видимости – возможность «прятать» и «проявлять» объект без использования модификаторов.

**Задание 1.** Выполнение заданий для закрепления знаний по созданию анимации.

**Задание 2.** Создание анимированного ролика, с применением полученных знаний.

**Форма отчетности:** файл сцены Autodesk 3DS Max или файл в видео-формате с анимационным роликом.

#### **Тема 4. Контролеры и констрэйнты. Анимация толпы с помощью Populate tool. Морфинг объектов**

Назначение контролерам и констрейтам свойств объекта. Управление контролерами с помощью редактора кривых. Управление констрейтами через систему Motion. Изучение констрейтов Attachment, Path, Link. Анимация толпы с помощью инструмента Populate. Морфинг объектов – анимация превращения одного объекта в другой и деформации объектов.

**Задание 1.** Выполнение заданий для закрепления знаний по созданию анимации.

**Задание 2.** Создание анимированного ролика, с применением полученных знаний.

**Форма отчетности:** файл сцены Autodesk 3DS Max с сохраненным анимационным алгоритмом.

## **2 ЭТАП – УМЕТЬ**

### **Темы практических заданий**

#### **7 семестр**

**Тема 1.** Введение. Типовые элементы книги и их функционально-композиционные особенности.

**ЗАДАНИЕ:** Проанализировать 5-6 книжных изданий на предмет структурирования внешних и внутренних элементов издания. Сформировать мини-доклад по анализу.

**Тема 2.** Система форматов в книжной продукции.

**ЗАДАНИЕ:** Изучить таблицу форматов книжных изданий по ГОСТ.

Создать свой нестандартный формат на основе стандартных форматов

**Тема 3.** Наборные тексты, их организация и оформление

**ЗАДАНИЕ:** Проанализировать различные верстки книжных изданий, выбрать одно и построить модульную сетку по готовой верстке. Выявить особенности текстовой акциденции в наборе. Создать свою наборную страницу в данной модульной сетке.

**Тема 4.** Рубрикация

**ЗАДАНИЕ:** Создать в определенной модульной сетке стандартного книжного формата несколько полос книжного издания с наборной версткой. Создать в шаблоне верстки Колонтителы разного назначения, а также создать колонцифры

**Тема 5.** Внешняя информация и элементы книги

**ЗАДАНИЕ:** Используя практическое занятие по теме 4, создать дизайн авантитула, титульного листа, форзаца и нахзаца, а также оформить переплетную крышку издания.

### 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

#### Вопросы к экзамену за 7 семестр

1. Основные элементы интерфейса Autodesk 3DS Max и способы его настройки ?
2. Создание и настройка базовых объектов.
3. Перечислить основные инструменты для работы с кривыми.
4. Перечислить основные инструменты для построения поверхностей на базе кривых.
5. Создание и настройка материалов.
6. Виды источников света и основные параметры?
7. Назвать основные параметры камеры V-RayPhysicalCamera?
8. Назвать способы освещения с помощью рендера V-Ray.
9. Назвать основные материалы V-Ray.
10. Перечислить основные способы постобработки изображения.

#### 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОС- ВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

#### Критерии оценивания творческих заданий

Оценка	Кол-во верных ответов	Критерии
2	до 50%	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень владения терминами и определениями
3	50-69%	Низкий уровень владения терминами и определениями
4	70-94%	Средний уровень владения терминами и определениями
5	95%-100%	Высокий уровень владения терминами и определениями

### 2 ЭТАП – УМЕТЬ

#### 2.1 Критерии оценивания практических работы

Промежуточный контроль представляет собой творческие работы, которые заключаются в анализе проблем интерпретации темы в творческом проекте.

### Практическая работа:

На практических занятиях студенты выполняют графические работы, задание которых неразрывно связано с содержанием теоретического материала на данном этапе. В конце обучения проводится экзамен в виде просмотра, где учитывается: посещаемость занятий и процент выполнения практических работ. Обязательным условием получения оценки за экзамен является выполнение практических работ.

Для получения положительной оценки за практическую работу студент должен продемонстрировать навыки аналитической работы с литературой, способность провести самостоятельное исследование, сделать выводы на основе сведений, полученных из источников и научной литературы, новаторство, оригинальность творческих, проектных предложений. Обязательным требованием к работам (в том числе презентациям) является грамотность оформления и наличие научно-справочного аппарата авторского предложения по заданной теме.

Оценки по всем формам текущего контроля выставляются по 10-ти балльной шкале.

#### Критерии оценки:

1. Решение соответствует поставленной задаче / вопросу – 30% (оценки)
2. Краткость, ясность, четкая структура решения. Оформление и презентация решения в соответствии с требованиями – 20%
3. Реализуемость решения на практике. Аргументация, правильность расчетов, предлагаемых в решении – 30%
4. Соответствие решения современным тенденциям в маркетинге, дизайне, оригинальность – 20%

#### *Критерии оценивания презентации*

№	Критерии	Оценка	Максимальный балл
1.	Структура доклада и презентации	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 7-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов) – наличие титульного слайда и слайда с выводами	10
2.	Наглядность презентации	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)	10
3.	Дизайн	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления	10
4.	Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) – содержит полную, понятную информа-	40

		цию по теме работы – орфографическая и пунктуационная грамотность	
5.	Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал – выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории – выступающий точно укладывается в рамки регламента (7 минут)	30
Максимальный балл			100

### 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

#### Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

- продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему
- предпроектный анализ выполнен на высоком уровне
- графические работы представлены в полном объеме
- проектный материал выполнен по условиям технического задания
- весь проектный материал выполнен на высоком художественно-композиционном и исполнительском уровне
- полный, четкий, аргументированный ответ на дополнительные вопросы свидетельствует о чтении дополнительной литературы.

Оценка «ХОРОШО»:

- продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению аналогов, свидетельствующий о глубоком погружении в тему
- предпроектный анализ выполнен на хорошем уровне, имеет несущественные недочеты
- графические работы представлены в полном объеме, но некоторые задания имеют ряд недоработок
- проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания
- весь проектный материал выполнен на хорошем художественно-композиционном и исполнительском уровне
- не всегда аргументированны ответы на дополнительные вопросы

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

- продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему
- предпроектный анализ не выполнен или выполнен не в полном объеме
- графические работы представлены не в полном объеме, некоторые задания имеют ряд недоработок
- проектный материал не по всем пунктам удовлетворяет условиям технического задания
- проектный материал не по всем аспектам удовлетворяет хорошему уровню художественно-композиционного решения
- не все ответы на дополнительные вопросы аргументированы и понятны

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

- продемонстрирован поверхностный подход к рассмотрению аналогов, что свидетельствует о недостаточном погружении в тему
- предпроектный анализ не выполнен
- графические работы представлены не в полном объеме, задания имеют ряд существенных недоработок
- проектный материал не удовлетворяет условиям технического задания
- качество проектного материала демонстрирует низкий уровень художественно-композиционного решения
- многие ответы на дополнительные вопросы не аргументированы и не верны